BIBLIOTEKA POWSZECHNA



LAWN TENNIS.

Krótki podręcznik

dla grających i urządzających grę.

Z 7 rycinami.



Każdy tomik można osobno nabyć.

Nakładem i drukiem księgarni
WILHELMA ZUKERKANDLA
W ZŁOCZOWIE.

NA SKŁADZIE
w każdej księgarni.



BIBLIOTEKA POWSZECHNA

Pojedynczy numer 24 hal
Każde dzieło osobno do nabycia.



Dotychczas wyszły następujące numery:

1. **Mickiewicz**, Konrad Wallenrod.
2-3. **Franklin**, Droga do majątku.
4. **Morgenbesser**, Zwycięstwo książki.
5. **Grillparzer**, Klasztor pod Sandomierzem.
6. **Ibsen**, Upiory.
7. **Żółkowski**, Anegdoty i fraszki.
8-9. **Szekspir**, Romeo i Julia.
10. **Stinde**, Mituś i Matuś.
11. **Zahajkiewicz**, Powinszowania.
12. **Molière**, Grzegorz Fafuła.
13. **Chodźko**, Obrazy litewskie. T. I.
14-15. **Cicero**, Cztery mowy przeciw Katylinie.
16. **Maupassant**, Nowele. T. I.
17. **Klonowicz**, Ziemie Czerwonej Rusi.
18-19. **Ibsen**, Wróg ludu.
20. **Cicero**, Mowa za prawem Maniliuszowem.
21. **Wilkoński**, Ramoty i ramotki. T. I.
22. **Wilkoński**, Ramoty i ramotki. T. II.
23. **Wilkoński**, Ramoty i ramotki. T. III.
24-27. **Goethe**, Faust.
28. **Tennyson**, Enoch Arden.
29. **Wilkoński**, Ramoty i ramotki. T. IV.
30. **Wilkoński**, Ramoty i ramotki. T. V.
31. **Morawski**, Dworzec mego dziadka. — Wizyta w sąsiedztwo.
32. **Wilkoński**, Ramoty i ramotki. T. VI.
33-34. **Feldmann**, Jak w życiu.
35-38. **M. M.** Czy mówisz po francusku?
39-42. **M. M.** Czy mówisz po niemiecku?
43. **Chodźko**, Obrazy litewskie. T. II.
44-45. **Abrahamowicz i Zieliński**, Dobry Numer.
46-47. **Pobratymiec**, Urzeczona.
48-49. **St. Pierre**, Paweł i Wirginia.
50. **Cicero**, Kato starszy.
51. — Leliusz, czyli o przyjaźni.
52-53. **Mantegazza**, Wiek nerwowy.
54. **Kaczorowski**, Poradnik dla tańczących.
55. **Krasiński**, Nieboska komedya.
56-57. **Körner**, Zriny.
58-60. **Hofmanowa**, Dziennik Franciszki Krasińskiej.
61-62. **Szumski**, Victoria!
63. **Wergiliusz**, Bukoliki.
64-65. **Swift**, Podróże Gulliwera. T. I.
66. **Byron**, Więzień Czyllonu.
67-68. **Swift**, Podróże Gulliwera. T. II.
69-70. **Brodziński**, O klasyczności i romantyczności.
71-72. **Grillparzer**, Matka rodu Dobratyńskich.
73. **Syrokomla**, Urodzony Jan Dęboróg.
74-75. **Lessing**, Natan Mędrzec.
76-77. **Fredro**, Zemsta.
78. **Fredro**, Pan Geldhab.
79-80. **Fredro**, Śluby panieńskie.
81-82. **Swift**, Podróże Gulliwera. T. III.
83-86. **Rawita**, Błędne ogniki.
87. **Halek**, Wieczorne pieśni.
88. **Cicero**, Mowa za poetą Archiasem.
89. **Zacharyasiewicz**, Nieboszczyk w kłopotach.
90. **Krasiński**, Noc letnia. Pokusa.
91-92. **Fredro**, Damy i huzary.
93-95. **Krasiński**, Irydyon.

Lawn Tennis.

Krótki podręcznik

dla grających i urządzających grę.

Z 7 rycinami.

Napisał B.

2

LWÓW — ZŁOCZÓW.
Nakładem i drukiem księgarni Wilhelma Zukerkandla.

Od autora.

W czasach, kiedy tylu ludzi, nie wyłączając i młodzieży, pracującej jeszcze nad własnem wykształceniem, cały niemal dzień spędza na pracy umysłowej, koniecznem jest po tym wysiłku duchowym odpocząć, rozerwać się, by nabrać sił do dalszej pracy. Dowiedzioną zaś rzeczą jest, że do takiego odpoczynku i wzmocnienia sił umysłowych najlepiej się nadaje praca fizyczna, a — jeżeli chodzi o zachowanie przy tem delikatności ręki i zgrabności ruchów — sport.

Temu też przypisać należy, że wszystkie sporty tylu mają zwolenników i to przeważnie pośród wykształceńszych klas. Lecz i tu są pewne dane, od których zależy wartość i skuteczność odnośnego sportu, a im więcej takich zalet sport posiada, tem łatwiej i trwalej się przyjmuje, więcej sobie zdobywa zwolenników, szerzej i głębiej zapuszcza korzenie.

Takim sportem, posiadającym pełnię zalet, jest Lawn Tennis, bo daje swym zwolennikom możność użycia przez kilka godzin pełni ruchu na świeżem powietrzu, a zarazem wyćwiczenia siły, zgrabności i bystrości w odgadywaniu zamiarów przeciwnika i oryentowaniu się w sytuacyi. Stąd też przyjął i rozpowszechnił się tennis wszędzie, gdzie tylko są warunki po temu.

Widząc nadzwyczajny rozwój tego sportu w naszym kraju, zwłaszcza w ostatnich latach, postanowiłem dla zwolenników tej zdrowej i pożytecznej a tak miłej rozrywki skreślić krótki opis gry i reguł przy niej przestrzeganych. Postawiłem zaś sobie za zadanie uczynić niniejszą pracę przystępną i korzystną dla wszystkich, tak, aby początkujący, który nie ma jeszcze żadnego pojęcia o tennisie, mógł po przeczytaniu pojąć główne zasady gry, jakoteż żeby znowu ten, co już początkową naukę przebył, mógł ją — korzystając z tej broszurki — pogłębić, uzupełnić swe wiadomości i znaleźć wskazówki do dalszego kształcenia się.

W tym celu podzieliłem całe dziełko na trzy części: pierwsza omawia urządzenie boiska i zapoznaje czytającego z przyborami do gry, podając przy tem wskazówki, niezbędne dla zakładających boiska tennisowe;

druga zawiera wszystkie reguły gry w rozmaitych możliwych kombinacyach; trzecia zaś mieści w sobie teoryę rozmaitych rzutów i rady, w jaki sposób najprędzej i najlepiej się można nauczyć grać. W zakończeniu pomieściłem nadto zestawienie wszystkich używanych przy tennisie wyrażeń wraz z dokładnem podaniem ich wymowy i znaczenia, a wreszcie szereg informacyi, bardzo przydatnych dla każdego grającego.

Oddając zaś tę skromną pracę do użytku Czytelników i Czytelniczek, życzę jej, by zyskała sobie szczere i serdeczne przyjęcie u wszystkich i zachęciła tych, co dotąd może jeszcze nie próbowali stanąć z rakietą i piłką w ręku, do korzystania z tego cennego sportu, co w sobie łączy przyjemne z pożytecznem, a w tych, którzy go już uprawiają, aby rozniecił a jak najgorętszy zapał i podsycała go ustawicznie.

Opis urządzenia tennisu.

I. Boisko do gry.

Chcąc poznać grę Lawn Tennis, musimy najpierw zaznajomić się z wymaganymi do niej przyborami, a więc przedewszystkiem z boiskiem.

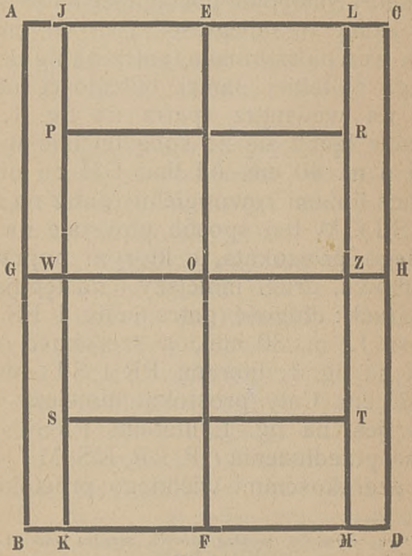


Fig. 1.

Na boisko tennisowe potrzebny jest wielki plac, zupełnie równy. Na nim odmierza się prostokąt: długości 23 m. 77 cm.[1]) (patrz na fig. 1. AB i CD), a szerokości 10 m. 97 cm. (patrz na fig. 1. AC i BD). Następnie łączy się środki obu szerokości tego prostokąta (patrz na fig. 1. linia EF), a drugą linią (patrz na fig. 1. linia GH) środki obu jego długości.[2]) Następnie pociąga się znowu dwie linie: jedną w odległości 1 m. 37 cm. od CD na wewnątrz boiska (patrz na fig. 1. LM), a drugą w takiej samej odległości od AB także na wewnątrz (patrz na fig. 1. IK). Wreszcie łączy się ze sobą te linie w odległości 6 m. 40 cm. od linii GH po obu jej stronach liniami równogłemi (patrz na fig. 1. PR i ST). W ten sposób powstaje na polu wielkiego prostokąta, o którym poprzednio była mowa, drugi mniejszy o następujących wymiarach: długość (patrz na fig. 1 PS i RT) wynosi 12 m. 80 cm., a szerokość (oznaczona na fig. 1. literami PR i ST) wynosi 8 m. 23 cm. Cały prostokąt mniejszy oznaczony jest na fig. 1. literami PRST; jego boczne przedłużenia (IP, LR, KS, MT) łączą się z szerokościami wielkiego prostokąta.

---

1) Są to wymiary, według których urządza boiska tennisowe znana wiedeńska firma Wilhelma Pohla.

2) W tem miejscu umieszcza się później siatkę.

Na tak przygotowanem boisku wbija się w odległości 91 cm. na zewnątrz od punktów G i H dwa słupki żelazne lub drewniane (w sklepach z przyborami sportowymi można dostać specyalnie do tennisa wyrabiane takie słupki rozmaitej konstrukcyi) tak, aby wystawały ponad poziom boiska przynajmniej 1 m. 7 cm. Na nich rozpina się u góry sznur, na którym umocowuje się siatkę. Siatkę należy następnie wyprężyć, tak, aby przy słupkach miała wysokość 1 m. 7 cm., a w środku boiska 90 lub 91 cm.

Naokoło głównego prostokąta ABDC, o którym wyżej wspomniałem, trzeba nadto pozostawić trochę wolnego miejsca i to: wzdłuż całej długości (AB i CD) około 3 m. 50 cm., a wzdłuż obu szerokości (AC i BD) około 6 m. 50 cm.

To są wymiary dla wielkich tennisów, służących celom ściśle sportowym. Kto jednak chce sobie urządzić prywatny tennis, a nie może poświęcić na boisko tyle miejsca, może odpowiednio zmniejszyć rozmiary powyższe, a mianowicie: długość większego prostokąta może wynosić tylko 16 metrów, szerokość zaś 7 m. 80 cm.; odległość między długością a równoległemi do niej liniami (IK i LM) 90 cm., długość połowy

linii PR lub ST 3 m., a odległość tych linii od GH 4 m. 50 cm. Wskutek tego linie: PI, RL, SK i TM mają długość 3 m 50 cm.

Możnaby ostatecznie zmniejszyć te wymiary jeszcze bardziej, zauważyć jednak muszę, że takie boisko o znacznie uszczuplonych rozmiarach jest stosownem raczej tylko dla dzieci, nie posiadających jeszcze tyle siły, by mogły rzucać piłkę na odległość kilkunastu metrów bez zbytniego natężenia; starszym natomiast nie sprawia gra na takiem boisku tej satysfakcyi, jaką tennis sprawiać powinien, krępowani bowiem małymi rozmiarami, nie mogą rozwinąć dostatecznie całej swej siły i użyć tak pożądanej i niezbędnej przy grze swobody ruchów.

A teraz jeszcze słów parę o terenie boiska. Możemy tu wyróżnić głównie cztery rodzaje:

1. **Boisko betonowane** jest bezsprzecznie najtrwalsze i najrówniejsze, a stąd odpowiada najlepiej swemu celowi: odbija silnie i poprawnie każdą piłkę, tak, iż przeciwnik może z samego rzutu lub z kąta padania określić dokładnie, gdzie, w jakim kierunku i jak wysoko rzucona na jego pole piłka odskoczy. Takie boiska są bardzo trwałe, ale też i kosztowne, stąd też mają racyę bytu tylko wtedy, jeśli ktoś chce sobie urządzić pole do gry na kilkanaście lub kilkadziesiąt lat.

Na takim terenie musi się do gry używać specyalnych mesztów bez obcasów z podeszwą ze skóry bawolej.

2. Na tennisy prywatne jednak, gdzie chodzi nie tyle o osunięcie nawet najdrobniejszych nieprawidłowości w odbijaniu się piłki, ile raczej o przyjemność i uniknięcie wielkich kosztów, z jakimi połączone jest urządzenie betonowanego placu, wystarcza zupełnie zwykły grunt n. p. w parku, o ile jednakowoż jest twardy. Wtedy potrzeba najwyżej ubić go jeszcze trochę lub zrównać walcem, a następnie kreśli się na nim wszystkie potrzebne linie (oznaczone na fig. 1.) i oznacza je gaszonem wapnem lub kredą, rozpuszczoną w gorącej wodzie.

3. Jeśli grunt w danem miejscu jest miękki, trzeba wybrać ziemię na obszarze całego głównego prostokąta na jakie 20 cm. W powstały dół sypie się najpierw grubszy szuter i ubija go dobrze, potem pokrywa się go warstwą drobniejszego szutru, a wreszcie na wierzch daje się błoto, glinę lub piasek (mokry) i znowu się silnie ubija, lub walcuje, tak, aby powierzchnia zasypanego dołu zrównała się zupełnie z powierzchnią otaczającego gruntu. Linie oznacza się na takim terenie albo — jak wyżej — gaszonem wa-

pnem lub kredą, albo cienkiemi deskami (t. zw. łatami), które się wkłada we warstwę gliny, względnie błota lub piasku, tak, aby z niej wcale nie wystawały, a następnie smaruje na biało. Zamiast »łat« można w ten sam sposób wyłożyć w najwyższej wartwie linie cegłami, ustawionemi sztorcem.

4. Bardzo przyjemnie gra się na boisku tennisowem, pokrytem trawą. Trawa nie szkodzi nic prawidłowemu i silnemu odbijaniu się piłek, ale pod warunkiem, że sam teren jest dostatecznie twardy, a nadto trawa musi być nizko strzyżona. Na takim placu oznacza się linie zwykle także wapnem lub kredą, a najdogodniej to uczynić przy pomocy osobnego przyrządu, który w każdym sklepie z artykułami sportowymi można nabyć.

Całe boisko powinno być otoczone dookoła na 3 m. wysoką siatką drucianą, gęstą o tyle, aby przez jej otwory nie mogła przelecieć piłka. W dwóch miejscach, albo nawet tylko w jednem, powinny być w siatce umieszczone małe drzwi, zrobione także z siatki, którędy możnaby wchodzić i wychodzić. Sama siatka powinna być cała pociągnięta smołą, aby nie zardzewiała podczas deszczu lub wilgoci. Jeśli o to chodzi, to można się bez tej siatki obwodowej obejść, ale wtedy

grający są narażeni na tę niedogodność, że piłki uciekają im z boiska, więc muszą je albo sami znosić, albo postawić kogoś w blizkości, któryby je łapał i przynosił.

Konieczną natomiast częścią składową każdego boiska jest inna siatka, którą się umieszcza na odpowiednich słupkach w środku wielkiego prostokąta równolegle do jego szerokości. Jest to siatka, sporządzona z silnego sznurka, o otworach takich, aby przez nie mogła przelecieć piłka. Dla odróżnienia od »siatki obwodowej« nazwijmy ją »siatką środkową.« Powinna ona być także napuszczana smołą, aby nie kurczyła się bardzo na wilgoci. Nadto powinna być na górnym brzegu obszyta paskiem płóciennym 4 do 5 cm. szerokim (t. zw. taśmą). Wypręża się ją w ten sposób, że popod taśmę przewleka się sznur i przymocowuje się go do słupków. Zamiast sznura można też użyć do tego galwanizowanego drutu.

Co do słupków, to mogą to być zwykłe paliki z drzewa lub żelaza przynajmniej 1 m. 70 cm. długie, by po wbiciu w ziemię wystawały ponad poziom boiska na 1 m. 7 cm. Do każdego powinna być przytwierdzona korba, za pomocą której możnaby odpowiednio wyprężyć siatkę.

II. Przybory do tennisa.

Oprócz odpowiednio urządzonego boiska, koniecznym przyborem do gry w tennisa jest rakieta. Jest to przyrząd, którym się uderza piłki, aby je wprawić w ruch. Składa się z ośmiokątnej lub okrągłej rączki, zakończonej u dołu guzem ze skóry, a u góry rozszerzającej się w owalną ramę. Na tej drewnianej ramie naciągnięta jest gęsta plecionka z silnie naprężonych strun (patrz fig. 2.)

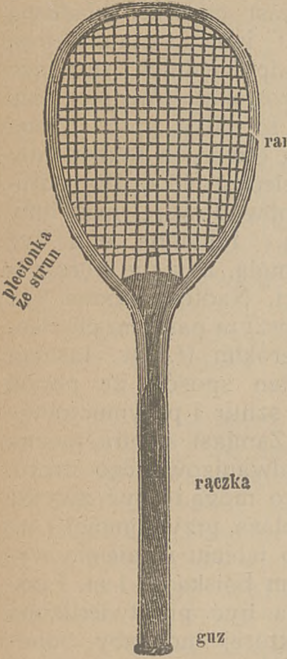


Fig. 2.

Dobre i silnie napięte struny powinny przy uderzeniu plecionki przez piłkę wydać dość głośny ton.

Najlepsze obecnie są rakiety angielskie (n. p. firmy: »Slazengeı & Sons,« F. H. Ayres, Jefferies

i innych), a pośród nich znajduje się jeszcze ogromna ilość odmian. Główną zaletą rakiety jest: dobre drzewo na rączce i ramach, gęsta i silnie wyprężona plecionka z mocnych strun i równowaga między ciężarem rączki a ciężarem ramy wraz z plecionką. Co do rączek, to znacznie praktyczniejsze i przyjemniejsze przy grze są grube niż cienkie, chociażby się początkowo wydawały trochę niewygodne.

Przy zakupnie rakiety trzeba nadto uważać na jej wagę. Każda rakieta ma wybity na rączce ciężar, wyrażony w angielskich jednostkach »ounce« (czytaj: auns), oznaczonych krótko »oz« (1 oz = 28 gramów). Otóż dla dzieci i kobiet radzą zwykle rakiety o ciężarze 11—13½ oz, dla mężczyzn zaś od 13½—15 oz. Ważną przytem rzeczą jest grywać stale tą samą rakietą, a przynajmniej rakietami o tym samym ciężarze, bo wtedy ręka wprawia się, tak, iż grający posiada doskonałą miarę siły uderzenia.

Podczas gry, a zwłaszcza jeśli się gra kilka godzin bez przerwy, można łatwo dostać na palcach odcisków od rączki rakiety. Temu zapobiegają bardzo skutecznie taśmy gumowe, któremi się owija rączkę powyżej guza; są one nadto praktyczne i z tego względu, że chronią dłoń od zbytniego pocenia się i ułatwiają silne trzymania rakiety.

Jeżeli się rakiety nie używa, powinno się ją przechowywać w odpowiedniej prasie, by nie straciła formy; trzeba ją też chronić przed wilgocią, bo inaczej rozluźnią się struny. Do tego też celu służą specyalna oliwa, którą się powleka struny, jakoteż nieprzemakalne pokrowce na rakiety.

Drugą niezbędną rzeczą przy grze w tennisa są piłki, sporządzane z gumy, wewnątrz puste, a na zewnątrz zwykle jeszcze pokryte filcem jedno- lub dwukolorowym. Piłki nieobciągane (niepokryte filcem) są tańsze i początkowo może nawet trochę silniej się odbijają od boiska, ale za to niszczą się bardzo prędko; obciągane natomiast, wprawdzie droższe, są jednak ekonomiczniejsze, bo znacznie wolniej się zużywają. Dla jednej partyi grającej wystarczy naraz sześć piłek.

Oprócz tych koniecznych przyborów jest jeszcze wiele niekoniecznych wprawdzie, ale bardzo pożytecznych, a stąd będących w częstem użyciu. Do tych należy przedewszystkiem zegar do liczenia wygranych, który się umieszcza po obu stronach środkowej siatki w pewnej odległości od linii granicznej większego prostokąta (poza jego obrębem). Składa się z okrągłej tarczy, osadzonej na słupku, wbitym w boisko i wystającym

z niego około półtora metra. W środku tarczy znajduje się ruchoma wskazówka blaszana, którą można przesuwać ręką i nastawiać na odpowiednie cyfry; na obwodzie zaś wymalowane są dokoła w pewnych odstępach od siebie cyfry od I do VI włącznie. Nadto u dołu tarczy umieszczona jest mniejsza wskazówka (podobnie jak sekundnik na zegarku), a nad nią w półkolu znowu cyfry od I do V włącznie (patrz fig. 3.)

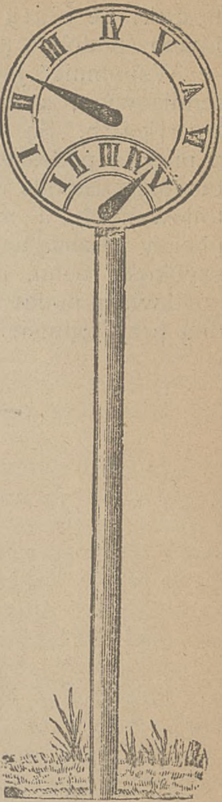


Fig. 3.

Obok zegara umieszcza się zwykle koszyczek; do tegoż wrzuca się piłki, których serwujący w ręce nie może trzymać, a jednak musi je mieć pod ręką w zapasie.

Do ułatwienia zbierania piłek lub łapania ich bez ciągłego schylania się służą odpowiednie wo-

reczki ze siatki, umieszczone na długich kijach (podobne do siatek na motyle).

Wspomnieć jeszcze trzeba o kostyumie tennisowym, a zwłaszcza o odpowiednich bucikach. Są to meszty bez obcasów z miękką podeszwą (gumową lub ze skóry bawolej). Są one niezbędne na boiskach betonowanych, a nawet i na zwykłych, bo obcasy niszczą teren i utrudniają częstokroć szybkość ruchu, podczas gdy takie meszty zostawiają nodze zupełną swobodę, niezbędną przy tennisie.

Reguły gry w tennisa.

I. Ogólne uwagi.

Przy grze w tennisa po obu stronach środkowej siatki stają przeciwnicy. Zadaniem każdego grającego jest odbijać wszystkie przysłane sobie piłki, a przytem starać się o ile możności utrudnić przeciwnikowi wykonanie jego zadania.

Za zysk jednej strony poczytuje się błąd (wzgl. stratę) przeciwnika i to w następujący sposób. Przypuśćmy, że do gry stają przeciw sobie X i Y. Przypuśćmy dalej, że p. X zaczyna grać, czyli – jak się to technicznie wyraża – serwuje t. j. rzuca piłkę (za pomocą uderzenia rakiety) na pole p. Y. Jeśli rzut był dobry (o czem obszernie niżej), p. Y. musi się starać odbić piłkę rakietą z powrotem na pole p. X., a wtedy ten musi znowu odbić ją na pole p. Y...... i t. d. Jeśli p. Y. albo za pierwszym razem albo później nie odbije piłki, albo odbije ją źle

(patrz niżej), p. X. liczy sobie 15 punktów, czyli po angielsku »fifteen« (czytaj fiftin). Wtedy zyski stoją 15—0 (fifteen-lowe, czytaj: fiftin law). Tak samo naturalnie zyskałby 15 punktów p. Y., gdyby błąd popełnił p. X.

Jeśli przy drugim rzucie, który wykonywa znowu p. X. do p. Y., popełni błąd n. p. p. X., to p. Y. liczy sobie 15 punktów: wtedy obaj mają po 15, co się po angielsku wyraża fifteen all (czytaj fiftin ol).

Jeśli następnych 15 punktów zyska znowu p. X., partya stoi 15—30 (fifteen-thirty, czytaj: fiftin serti).

Jeśli potem popełni błąd p. X., p. Y. dolicza sobie 15 punktów zysku: obaj mają po 30, czyli (po angielsku) mają thirty all (czytaj: serti ol).

Każdy następny zysk liczy się już tylko za 10 punktów. Stąd jeśli p. X. zyska następny rzut, partya stoi 30—40 czyli thirty-forty (czytaj: serti-forti).

Jeżeli panu X. uda się zyskać bezpośrednio następne 10 punktów, wygrywa »grę«: ma game (czytaj: gem). Jeśli jednak te 10 punktów zyska nie p. X., lecz p. Y., partya stoi 40—40, co się nazywa w języku sportowym deuce (czytaj: djus).

Jeśli następne 10 punktów zyska n. p. Y., partya stoi 50—40, co się nazywa advantage

(czytaj: édwentedż). Po polsku można to wyrażenie oddać przez »zysk.« Po tym »zysku« ten, kto go posiada (w tym wypadku p. Y.), musi zyskać bezpośrednio następujący rzut, aby miał »grę« (game, czytaj: gem). Jeśli jednak wskutek własnego błędu te 10 punktów straci, zyskuje je jego przeciwnik (w tym wypadku p. X.), a wskutek tego partya stoi 50—50, co się w nomenklaturze tennisowej nazywa znowu deuce (po polsku możnaby to wyrażenie najlepiej przetłómaczyć przez »równość punktów«). Kto po »równości« chce wygrać game'a, musi zdobyć 2 razy bezpośrednio po sobie po 10 punktów, w przeciwnym razie następuje znowu advantage, potem deuce..... i t. d.

Wszystkie liczby i nazwy wywołuje się przy grze głośno po angielsku. Przy oznajmianiu zysków trzeba się stale trzymać jednego porządku, a więc: albo się wywołuje zawsze ilość punktów, najpierw tego, który »serwuje« (t. j. rozpoczyna grę przez to, że pierwszy rzuca piłkę na pole przeciwnika), a potem ilość punktów tego, który »odbija« (t. zw. striker, czytaj: strajker) albo serwujący (t. zw. server, czytaj: serwer) wywołuje najpierw ilość punktów swego przeciwnika, a następnie swoją. Jeżeli się wywołuje deuce, advantage lub game, nie

potrzeba przytem dodawać ilości punktów obu stron.

Cała partya trwa dotąd, póki jeden z grających nie zyska w wyżej podany sposób 6 gier, zanim jego przeciwnik ma 5 gier. Wtedy pierwszy wygrywa, czyli zyskuje »partyę« — po angielsku set (czytaj: set). Jeśli obaj mają po 5 gier, wtedy liczy się »równość gier,« a ten, który bezpośrednio po równości zyska następną »grę,« otrzymuje »zysk gry« (game advantage, czytaj: gem édwentedż), a jeśli zyska jeszcze następną »grę,« ma »partyę« (set). Jeśli jednak tę partyę zyska przeciwnik, następuje znowu »równość gier« (game deuce, czytaj: gem djus). Aby teraz wygrać »partyę,« trzeba zyskać dwie bezpośrednio po »równości« następujące »gry.«

Zyskane »gry« wywołuje się także głośno, po każdej ukończonej »grze« w ten sposób, jak i zyskane podczas gry punkta n. p. jeśli wygrane przez dwie strony game'y stoją w stosunku: 1 : 0, woła się one-love (czytaj: uen-lew), 2 : 1 woła się two-one (czytaj: tu-uon, 1 : 3 woła się one-three (czytaj: uonsri), 4 : 2 woła się four-two (czytaj: for-tu), 5 : 4 woła się five-four (czytaj: fajw-for), 5 : 5, 6 : 6, 7 : 7, 8 : 8...... i t. d. woła się game deuce (czytaj: gem djus) czyli »równość

gier«, 5 : 6, 6 : 7, 7 : 8, 8 : 9...... i t. d. woła się game advantage (czytaj: gem édwentedż) czyli po polsku »zysk gry.«

Jeśli na boisku są zegary do gry, to na nich główna wskazówka (umieszczona w środku tarczy) służy do markowania ilości zyskanych przez daną partyę »gier« czyli game'ów, mała zaś u dołu do oznaczania ilości zyskanych »partyi« czyli setów (patrz fig. 3.)

II. Gra we czwórkę.

Jest to najczęstszy sposób gry w tennisa. Do gry stają cztery osoby, które łączą się w dwójki, tworząc w ten sposób dwie partye.

Przedewszystkiem losuje się, która partya, a następnie, która z dwóch osób danej partyi ma najpierw zacząć »serwować.« Jeśli jedna partya wylosuje dla siebie prawo rozpoczęcia gry (»serwowania«), druga wybiera sobie pole na boisku, gdzie chce zacząć grać. Te pola zmienia się według umowy albo co kilka game'ów (»gier«) albo co seta (»partyę«). Następnie obie partye zajmują obrane miejsca. Tam rozstawiają się dopiero na pozycyach w ten sposób, że osoba »serwująca« (patrz na fig. 4. A) staje w prawym rogu głównego prostokąta swego pola, a druga osoba z partyi »serwującej« staje

w środku linii granicznej niniejszego prostokąta (patrz na fig. 4. B). Po przeciwnej zaś stronie siatki w partyi »odbijającej« jeden

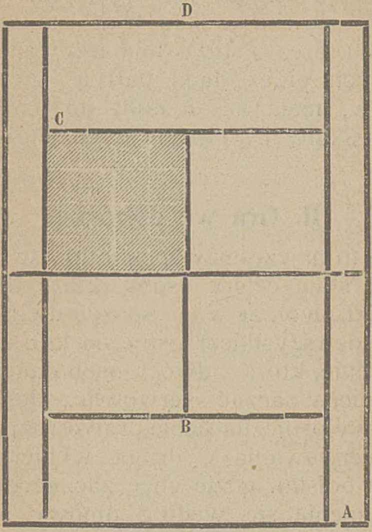


Fig. 4.

partner staje przy prawej ćwierci małego prostokąta (patrz na fig. 4. C), drugi natomiast w środku linii granicznej wielkiego prostokąta (patrz na fig. 4. D).

Teraz rozpoczyna się gra: A woła do C

(do którego »serwuje»): play (czytaj: ple = proszę), na co ten, jeśli jest przygotowany do gry, odpowiada: ready (czytaj: redi = gotów). Dopiero teraz A uderza rakietą piłkę, wypuszczając ją na lewo w kierunku ku C, i to tak, aby nie upadła nigdzie indziej, tylko w tę ćwierć małego prostokąta, przy której stoi C (na figurze 4. pole zakreskowane). Jeśli piłka — za słabo rzucona — upadnie przed siatką (t. j. na polu partyi serwującej) albo poza obrębem wyżej wspomnianej ćwierci małego prostokąta, serwujący powtarza rzut. Jeżeli piłka znowu padnie albo przed siatką (na polu serwującego) albo poza obrębem wspomnianej ćwierci małego prostokąta, serwujący nie może już więcej powtarzać rzutu, a przeciwna partya zyskuje fifteen. Możliwem też jest, że piłka przy serwowaniu za pierwszym lub drugim razem upadnie we właściwem polu, dotknąwszy jednak po drodze siatki lub słupków, do których ta jest przymocowana, wtedy uważa się, jak gdyby tego rzutu wcale nie było, i serwujący ma prawo go powtórzyć, nawet jeśli to był już drugi rzut. Jeśli jednak coś podobnego zdarzy się przy odbijaniu, rzut uważa się za istniejący i dobry, więc ten, na czyje pole piłka upadła, musi się starać ją odbić. Jeżeli jednak piłka, która

dotknęła po drodze siatki lub słupków, upadnie poza obrębem właściwego pola, liczy się zawsze (na niekorzyść tego, który ją rzucił).

Jeśli nakoniec serwujący trafił za pierwszym lub drugim razem w oznaczone pole C musi odbić rakietą przysłaną sobie piłkę t. j. uderzyć ją rakietą tak, aby znowu poleciała na pole partyi serwującej, tym razem już gdziekolwiek w obrębie zajmowanej przez nią połowy wielkiego prostokąta (patrz na fig. 1. ACHG lub BDHG). Nie wolno mu jednak przytem ani dotknąć się piłki czem innem prócz rakietą, ani odbić serwowanej z powietrza, lecz dopiero kiedy ta się raz od ziemi (ale nie więcej razy!) odbije czyli — jak się to mówi — »po pierwszym koźle;« ani wreszcie nie wolno mu poprawiać swego fałszywego uderzenia drugiem uderzeniem rakiety. Jeśli odbita przezeń piłka upadnie przed siatką (na polu jego partyi), lub poza obrębem wielkiego prostokąta, partya serwująca liczy sobie 15 punktów zysku (fifteen). Jeśli natomiast odbijający trafi w oznaczone pole przeciwnika, wtedy może już ktokolwiek z partyi serwującej podbiedz i odbić piłkę znowu na pole partyi odbijającej t. j. gdziekolwiek w obrębie zajmowanej przez nią połowy wielkiego prostokąta. Teraz już

wolno odbijać nie tylko »po pierwszym koźle« (t. j. kiedy piłka raz spadnie na boisko i odskoczy od niego), ale także »z powietrza.« Jeśli piłka upadnie w obrębie pola, zajmowanego przez C i D, tam znowu ktobądź musi się starać odbić ją partyi serwującej...... i t. d., aż albo odbijający chybi przy odbijaniu (nie odbije), albo odbita piłka padnie przed siatką lub wyleci poza obręb wyżej wymienionego pola. Wtedy przeciwna partya liczy sobie fifteen.

Po tym pierwszym rzucie (kiedy jedna z grających partyi zyska fifteen), serwujący przechodzi w lewy kąt wielkiego prostokąta, jego partner B zostaje na swojem miejscu, C w partyi odbijającej cofa się na miejsce, w którem poprzednio stał D, ten zaś przybliża się ku siatce i staje przy lewej ćwierci małego prostokąta (patrz fig. 5.) A woła znowu »play,« na co D odpowiada »ready«; A rzuca piłkę i rozpoczyna się gra jak poprzednio, dopóki jedna strona nie uzyska znowu fifteen.

Potem serwujący przechodzi znowu w prawy kąt wielkiego prostokąta, a inni ustawiają się jak na początku (patrz fig. 4.) Serwujący rzuca znowu piłkę do C..... i t. d. dopóki jedna partya nie zyska gry (game).

Wspomnieć tu jeszcze trzeba, że przy

serwowaniu może odbijać tylko ten, do kogo przeciwnik »serwuje,« natomiast przy następnych odbijaniach może to uczynić ktokol-

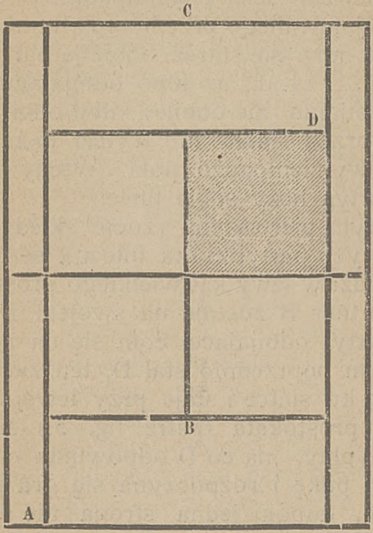


Fig. 5.

wiek; zwykle jednak dzieje się tak, że partner, stojący bliżej siatki (a więc ten, do którego przeciwnik »serwował«), odbija wszystkie piłki, które padają na polu połowy małego prostokąta (patrz na fig. 1. pole PRGH),

drugi zaś odbija te, które padną na pole między linią graniczną wielkiego prostokąta a linią graniczną małego (patrz na fig. 1.

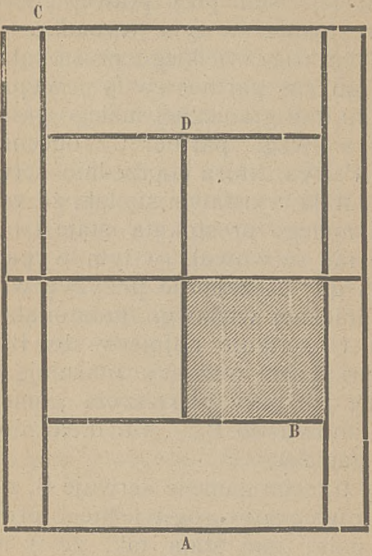


Fig. 6.

pole ACPR). Zależy to jednak od ich umowy, którą można też zmienić tak, że jeden odbija piłki, które padną na prawą połowę pola partyi (patrz na fig. 1. AEOG lub DFOH),

a drugi te, które padną na lewą połowę pola (patrz na fig. 1. CEOH lub BFOG).

Po pierwszym game'ie ten, który w partyi »odbijającej« stał przy prawej ćwierci małego prostokąta (w tym wypadku C), staje w prawym rogu wielkiego prostokąta swego pola, jego zaś partner (w tym wypadku D) w środku linii granicznej małego prostokąta; ta partya (wzgl. partner C) obecnie »serwuje.« Partya, która poprzednio serwowała, teraz »odbija« i ustawia się tak, że w prawej ćwierci małego prostokąta staje ten, który jeszcze nie serwował, (w tym wypadku B), podczas gdy A zajmuje pozycyę w środku linii granicznej wielkiego prostokąta (patrz fig. 6.) C serwuje najpierw do B, potem do A, przyczem wszyscy zmieniają miejsca podobnie jak przy pierwszym game'ie, następnie znowu do B...... i t. d. aż do ukończenia game'a.

Przy trzecim game'ie serwuje B, zajmując początkowo prawy róg wielkiego prostokąta swego pola; inni stają tak, że w miejscu, które zajmował podczas pierwszego game'a (zobacz fig. 4.) B, staje A, D staje na stanowisku, które podczas pierwszego game'a (zobacz fig. 4.) zajmował C, ten natomiast zajmuje miejsce, na którem na tej figurze stał D. B serwuje najpierw na lewo t. j. do

D, potem zmienia pozycyę (zobacz fig. 5.) i serwuje na prawo do C, potem znowu na lewo do B...... i t. d. jak przy pierwszym game'ie aż do ukończenia trzeciego game'a.

Przy czwartym game'ie serwuje D z miejsca, na którem podczas drugiego game'a (zobacz fig. 6.) stał C, a ten zajmuje jego ówczesne stanowisko; A zajmuje pozycyę, na której stał wtenczas (zobacz fig. 6.) B, ten zaś miejsce, na którem stał A.

Przy piątym game'ie serwuje znowu A, inni ustawiają się i gra odbywa się zupełnie jak przy pierwszym game'ie.

Podczas szóstego game'a gra się zupełnie jak podczas drugiego..... i t. d. aż do ukończenia seta.

Przy następnym secie zaczyna serwować ta partya, która przegrała poprzedniego.

Podczas całej gry nie wolno zmieniać ani składu partyi ani porządku serwowania.

III. Gra w szóstkę.

Różni się tem od poprzedniej, że każda partya składa się z 3 partnerów. Ustawiają się oni tak, że serwujący staje początkowo w prawym rogu wielkiego prostokąta (patrz na fig. 7. A), drugi partner przy prawej ćwierci małego prostokąta (patrz na fig. 7. B),

a trzeci przy lewej ćwierci tegoż (patrz na fig. 7. C). Tak samo po przeciwnej stronie (patrz na fig. 7. E, F), z tą tylko różnicą,

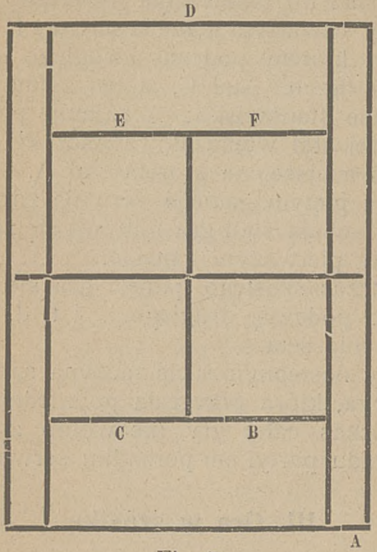


Fig. 7.

że tam trzeci partner stoi stale w środku linii granicznej wielkiego prostokąta (patrz na fig. 7. D).

Z początkiem gry jedna partya wylosowuje sobie prawo serwowania, a druga obiera

sobie pole, na którem chce zacząć grać. Zaczyna serwować A na lewo do E, potem przechodzi sam na lewo i serwuje do F, potem znowu do E..... i t. d. podczas gdy wszyscy inni zostają na swoich miejscach.

Piłki odbite (po serwowaniu) odbija się zwykle w ten sposób, że B, C, E i F odbijają te, które upadną na ćwiartki małego prostokąta, przy których oni stoją, natomiast A i D te piłki, które upadną między liniami granicznemi większego i mniejszego prostokąta.

Przy następnym game'ie serwuje E do B, przyczem A staje w środku linii granicznej wielkiego prostokąta, F wstępuje w miejsce E, D zaś w miejsce F. Inni pozostają na dawnych miejscach.

Przy trzecim game'ie serwuje B do F. Dawne miejsce B zajmuje C, a miejsce tegoż A; E staje w środku linii granicznej wielkiego prostokąta; inni pozostają na dawnych miejscach.

Przy czwartym game'ie serwuje F do C. W dawne miejsce F wstępuje D, a w opróżnione przez tego miejsce E: B staje w środku linii granicznej wielkiego prostokąta; inni pozostają na dawnych miejscach.

Przy piątym game'ie serwuje C do D. Dawne stanowisko C zajmuje A, miejsce

zaś tego ostatniego B; F staje w środku linii granicznej wielkiego prostokąta; inni pozostają na dawnych miejscach.

Przy szóstym game'ie, serwuje D do A. W dawnem miejscu D staje E, w miejscu zaś E staje F. C zajmuje pozycyę w środku linii granicznej wielkiego prostokąta; inni pozostają na miejscach, które zajmowali poprzednio.

Jeśli partya po sześciu game'ach się nie skończy, gra się siódmy game tak jak pierwszy, ósmy tak jak drugi, dziewiąty tak jak trzeci..... i t. d. aż do ukończenia seta.

IV. Gra we trójkę.

Odbywa się całkiem tak, jak gra we czwórkę, z tą tylko różnicą, że jedna partya składa się zamiast z dwóch tylko z jednego partnera Jeśli go nazwiemy n. p. A, dwóch zaś jego przeciwników B i C, to, jeżeli (po losowaniu) zaczyna serwować n. p. B, A staje najpierw przy prawej ćwierci mniejszego prostokąta, po fifteen przechodzi na lewo, a B serwuje drugi raz do niego, potem idzie znowu na prawo..... i t. d. aż do końca game'a.

Przy następnym game'ie serwuje A, przy trzecim C, przy czwartym znowu A, potem znów B..... i t. d. Partner więc, grający sam,

gra za siebie i za swego drugiego partnera, którego niema. Gra zaś, t. j. serwuje i odbija tylko z mniejszego pola (oznaczonego na fig. 1. literami LIWZ lub MKWG), podczas gdy przeciwna partya serwuje i odbija z całej powierzchni danej połowy większego prostokąta.

V. Gra we dwójkę.

Po każdej stronie siatki staje jeden partner, a po ustanowieniu, kto ma pierwszy serwować i po wyborze pól rozpoczyna się gra. Odbywa się ona jednak tylko w obrębie mniejszego pola, które powstaje przez odcięcie od całego wielkiego prostokąta t. zw. marginesów (pole to oznaczone na fig. 1. literami LJMK), a nazywa się w języku tennisowym single-court (czytaj: singl-kort) w przeciwstawieniu do t. zw. doubl-court (czytaj: debl-kort) czyli pola do gry we czwórkę lub szóstkę.

Serwujący staje najpierw w prawym kącie tego pola, a jego przeciwnik po swojej stronie przy prawej ćwierci małego prostokąta. Kiedy jeden z nich zyska fifteen, serwujący przechodzi w lewy kąt swego pola, a odbijający staje przy lewej ćwierci małego prostokąta, potem znowu przechodzą na

prawo..... i t. d. aż do ukończenia game'a. Grający serwuje i odbija naprzemian.

*
* *

Na koniec tej części jeszcze kilka uwag, o których poprzednio nie wspomniałem:

Jeśli piłka przy serwowaniu upadnie na linię graniczną odpowiedniej ćwierci małego prostokąta, odbijający może ten rzut przyjąć albo nie, a w tym ostatnim wypadku nie wolno mu starać się ją odbić i musi zapowiedzieć nieprzyjęcie, wołając głośno »line« (czytaj: lajn); wtedy serwujący powtarza rzut. Jeśli odbijający przyjął »line« lub starał się odbić piłkę, pomimo, że zapowiedział nieprzyjęcie, rzut uważa się za dobry i serwujący nie powtarza go.

Jeśli piłka upadnie na linię graniczną wielkiego prostokąta przy dalszem odbijaniu (po serwowaniu), rzut liczy się zawsze za dobry, więc partner przyjąć go musi.

Jeśli piłka upadnie przy serwowaniu poza pole odpowiedniej ćwierci małego prostokąta lub przy odbijaniu poza obręb wielkiego prostokąta (względnie przy grze we dwójkę lub trójkę poza obręb single-court), grający, do którego ona była rzucona, może jej nie przyjąć, a wtedy nie wolno mu jej dotknąć ani rakietą ani ręką i musi o nieprzyjęciu

uwiadomić przeciwnika, wołając »out« (czytaj: aut). Taki rzut za daleki uważa się za błąd przeciwnika i powtarzać go nie wolno. Jeżeli jednak odbijający albo przyjął »out« albo starał się odbić piłkę, pomimo, że zapowiedział nieprzyjęcie, rzut uważa się za dobry.

Jeżeli serwujący rzuci piłkę, nie otrzymawszy wprzód od odbijającego odpowiedzi »ready« (czytaj: redi = gotów), odbijający może piłki nie przyjąć, a wtedy serwujący musi rzut powtórzyć (poprzedni rzut uważa się za nieistniejący). Jeśli jednak odbijający spróbuje tylko piłkę odbić, uważa się, że był »gotów« i rzut liczy się za prawidłowy. Przy dalszych odbitkach (po serwowaniu) każdy grający musi być »gotów« i nigdy się go o to nie zapytuje: gdy więc przez nieuwagę piłki nie odbije, poczytuje mu się to za błąd, który przynosi przeciwnej partyi 15, względnie 10 punktów zysku. Tylko jeżeli zajdzie jakaś od niego niezależna przeszkoda, która uniemożliwia odbicie piłki, serwujący musi rzut powtórzyć, a poprzedniego rzutu wcale się nie liczy.

Przy odbijaniu piłek (po odbiciu serwowanej) może odbijający stać przy samej siatce i odbijać je z powietrza, ale dopiero jak przelecą przez siatkę na jego stronę.

Jeśli serwujący, chcąc rzucić piłkę, nie trafi w nią rakietą, nie liczy się tego za rzut. Jeśli jednak przy odbijaniu odbijający nie trafi piłki rakietą, liczy mu się to za błąd, a jako zysk przeciwnika.

Jeżeli serwujący powtarza swój pierwszy nieudały rzut, nie potrzebuje już drugi raz wołać do przeciwnika »play«, ten musi być »gotów,« chyba, że w ostatniej chwili zajdzie niezależna od niego przeszkoda, uniemożliwiająca mu odbicie piłki.

Jak się nauczyć grać?

Jest to pytanie, które przedewszystkiem zajmuje każdego początkującego. Główną rzeczą przy grze w tennisa jest rzut piłki, zależny od uderzenia jej rakietą. Ponieważ jednak każdy rzut jest skrępowany wielu regułami, bo nie może być zbyt nizki, by nie zawadził o siatkę, ani też zbyt silny, by nie wyleciał poza oznaczone pole, ani zbyt słaby, by nie upadł jeszcze przed siatką...... i t. d., przeto na wyuczenie się go trzeba położyć wielki nacisk. Poniżej podaję najpierw sposób nauczenia się trafiania piłką w odpowiednie miejsca poza siatką, a dalej teoryę kilku niezbędnych przy grze rzutów.

Początkującym radziłbym wogóle nie zabierać się do gry, dopóki nie nabiorą jakiej takiej pewności w rzutach. Taką wstępną naukę można sobie urządzić w następujący sposób (porównaj: »Lawn Tennis« par Let.): Staje się przed jakąś

ścianą i naznacza na niej linię w odległości 91 cm. od ziemi (wysokość siatki). Następnie bierze się w rękę rakietę, ujmując ją prawą ręką za koniec rączki bezpośrednio powyżej guza i odstępuje się kilka kroków od ściany. Do lewej ręki bierze się piłkę i staje w ten sposób, by cały ciężar ciała spoczywał na prawej nodze, a lewa — nieco zgięta w kolanie — była wysunięta naprzód. Teraz podrzuca się lewą ręką nieco w górę piłkę, a prawą rękę zgina się w łokciu, podnosząc dłoń wraz z rakietą do góry i uderza się środkiem plecionki ze strun w podrzuconą piłkę, starając się skierować ją tak, by uderzyła o ścianę ponad wspomnianą kreską. Kiedy piłka odskoczy od ściany, a następnie spadnie na ziemię i odbije się od niej, uderza się ją drugi raz, starając się znowu skierować ją ponad wyżej wspomnianą linię..... i t. d. To samo ćwiczenie trzeba następnie powtarzać z coraz większej odległości aż przynajmniej do odległości 14 metrów od ściany. Dopiero jeśli się z należytym skutkiem przerobi to ćwiczenie, można spróbować grać na boisku tennisowem.

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających zajmuje oznaczone miejsce (porównaj: Część II.), trzymając w opisany powyżej

sposób w prawej ręce rakietę, a serwujący nadto w lewej ręce kilka piłek. Tak przy serwowaniu jak i przy odbijaniu pamięteć należy o tem, że, im silniejsze jest uderzenie rakiety, tem szybciej i dalej leci piłka, im bardziej zaś nachylona jest rakieta do ręki grającego w chwili uderzenia, tem większy łuk zakreśla piłka. Ideałem każdego grającego powinien być silny rzut pod tak małym kątem, by piłka przeleciała prawie nad samą siatką.

Odbijający powinien trzymać rakietę także za koniec rączki powyżej guza i pozostawić ją zwieszoną wraz z ręką ramą ku ziemi. Chcąc w tej pozycyi odbić piłkę, należy rękę wraz z rakietą cofnąć nieco w tył na prawo od siebie, a kiedy piłka znajduje się już dostatecznie nizko, uderzyć w nią, nadając jej pęd nieco do góry. Początkujący mogą też przy odbijaniu trzymać rakietę rączką w dół, a ramą ku górze (przyczem naturalnie prawa ręka musi być w łokciu zgięta), bo wtedy łatwiej jest odbijać zwykłe rzuty. Odbija się zaś w ten sposób, że się czeka, aż piłka po odbiciu od ziemi odpowiednio wysoko podskoczy; wtedy podnosi się dłoń wraz z rakietą do góry i w tej pozycyi uderza się rakietą (względnie środkiem plecionki ze strun) w piłkę. Uczący

się dopiero grać nie powinni z początku próbować odbijać z powietrza, lecz o ile możności dopiero »po pierwszym koźle.«

Dopiero wprawniejsi gracze mogą spróbować odbitek z powietrza (t. zw. volley, czytaj: wolle). W obrębie pola między linią graniczną wielkiego prostokąta a linią graniczną mniejszego odbija się je takim rzutem, jakiego się używa przy serwowaniu, w obrębie zaś małego prostokąta, a zwłaszcza w blizkości siatki, uderza się w lecącą piłkę bardzo silnie, odbijając ją na pole przeciwnika tak, by upadła tuż przy siatce. Stojąc bezpośrednio nad siatką, można też takie piłki odbić z powietrza w ten sposób, że nie uderza się w nie rakietą, lecz ustawia się ją tak, by zatrzymana piłka ześlizgnęła się tylko po niej i upadła na pole przeciwnika tak lekko i słabo, żeby się prawie wcale nie odbiła od boiska.

Ważnym rzutem jest też t. zw. ścinanie (cut, czytaj: ket), bo nadaje piłce znacznie szybszy obrót, a nadto piłka po upadnięciu na boisko odbija się słabiej i krzywo, co w znacznej mierze utrudnia jej odbicie. Rzut ten polega na tem, iż nie uderza się piłki rakietą, poruszaną w tym kierunku, jaki się chce nadać piłce, lecz w zupełnie innym kierunku. Powtóre uderza się piłkę

nie środkiem tylko plecionki (jak przy zwykłych rzutach), lecz prześlizguje się po niej szybko całą powierzchnią plecionki. I tak n. p. jeśli się chce, aby piłka wzleciała pionowo w górę, puszcza się ją na rakietę, a w chwili, kiedy dosięgnie lewego brzegu plecionki, posuwa się bardzo szybko rakietą (trzymaną poziomo lub nieco w lewo pochyloną) na lewo w kierunku poziomym lub nieco w lewo pochylonym.

Jeżeli piłka nadleci zamiast z prawej strony ze strony lewej, trzeba pospiesznie rękę wraz z rakietą przed siebie wysunąć, tak, żeby rakieta znajdowała się jako przedłużenie prawej ręki na lewo od całego ciała.

* * *

Wogóle przy grze należy śledzić bacznie przeciwnika, a następnie wypuszczoną przezeń piłkę, i starać się odgadnąć, gdzie upadnie. Kiedy zaś spada zdala od grającego, trzeba podbiedz i usiłować ją odbić w to miejsce, na które najmniej uwagi zwraca przeciwnik.

Najlepiej dawać z początku dalekie rzuty, żeby wepchnąć przeciwnika w kąt wielkiego prostokąta i zmusić go tam czekać na piłki, a wtedy zacząć odbijać tak, by piłki padały

przy samej siatce jak najdalej od niego, aby nie mógł już w porę dobiedz i odbić.

Początkujący powinien się zupełnie zadowolić jednak tem, jeśli mu się uda dobrze rzucać i odbijać piłki, a nie powinien (przynajmniej dopóki się dobrze nie wyćwiczy) myśleć o tem, by prowadzić powyżej nakreśloną taktykę, zostawiając ją tym, co już znacznie postąpili w grze. Powinien też grać zawsze z dobrym partnerem, któryby mu zwracał życzliwie i rozsądnie uwagę na każdy błąd popełniony i był zarazem bodźcem do doskonalenia się w sporcie tennisowym. Bardzo też dobrze jest przyglądać się grze sprawnych graczów, bo można przytem prawdziwie wiele skorzystać.

O jednej jeszcze przestrodze nie należy zapominać, a mianowicie: używać zawsze tennisa w miarę, bo i najmilsza rozrywka może się znudzić, jeśli się jej nadużyje: i najlepsze lekarstwo, zażywane ponad miarę, może zamiast pomódz, zaszkodzić.

DODATEK.

I. Słownik wyrażeń, używanych przy tennisie.

Advantage (czytaj: édwentedż) »zysk« — kiedy zyskane podczas gry przez obie partye punkta stoją do siebie w stosunku 50 : 40, 60 : 50, 70 : 60..... i t. d.

Base lines (czytaj: bes lajns) — linie, oznaczające szerokość większego prostokąta (patrz na fig. 1. AC, DB).

Cut (czytaj: ket) »ścinanie« — rzut, przy którym uderza się piłkę w odmiennym kierunku niż ten, w którym chce się jej nadać ruch.

Dewce (czytaj: djus) »równość punktów« — kiedy zyskane podczas gry przez obie partye punkta stoją do siebie w stosunku 40 : 40, 50 : 50, 60 : 60..... i t. d.

Double-court (czytaj: debl kort) — pole do gry we czwórkę lub szóstkę (patrz na fig. 1. ACDB).

Fifteen (czytaj: fiftin) — 15 punktów.

Fifteen all (czytaj: fiftin ol) — kiedy każda partya ma po 15 punktów.

Five (czytaj: fajw) = 5.

Forehand strike (czytaj: forhend strajk) — uderzenie w kierunku przed siebie.

Forty (czytaj: forti) — 40 punktów.

Four (czytaj: for) = 4.

Four handed game (czytaj: for hénded gem) — gra we czwórkę t. j. w dwie partye po dwóch.

Game (czytaj: gem) — gra.

Game dewce (czytaj: gem djus) »równość gier« — kiedy zyskane przez obie partye »gry« stoją do siebie w stosunku 5 : 5, 6 : 6, 7 : 7..... i t. d.

Game advantage (czytaj: gem édwentedż) »zysk gry« — kiedy zyskane przez obie partye »gry« stoją do siebie w stosunku 6 : 5, 7 : 5, 8 : 7..... i t. d.

Inner lines (czytaj: inner lajns) linie wewnętrzne t. j. idące prostopadle do środkowej siatki i oddzielające pole gry dla dwóch od pola gry dla czterech (patrz na fig. 1. linie IK, LM).

Let (czytaj: let) — rzut, którego się nie liczy, jak gdyby go wcale nie było.

Line (czytaj: lajn) — linia, oddzielająca od siebie przyległe pola; rzut, jeśli piłka na tę linię upadnie.

Love (czytaj: low) = zero.

Net (czytaj: net) — siatka środkowa; rzut, jeśli piłka upadnie na właściwe pole, zawadziwszy po drodze o górną krawędź siatki.

One (czytaj: won) = 1.

Ounce (czytaj: auns), skrócone oz — ednostka, wyrażająca ciężar rakiety (1 oz = j28 gramów).

Out (czytaj: aut) — rzut, jeśli piłka upadnie poza przepisane pole.

Play (czytaj: ple) — hasło, którem serwujący oznajmia, że chce rzucać piłkę.

Racket (czytaj: réket) — rakieta do gry w tennisa.

Ready (czytaj: redi) »gotów« — odpowiedź odbijającego na »play,« którą daje znać, że jest przygotowany do odbicia piłki.

Server (czytaj: serwer) — »serwujący« t. j. ten, który zaczyna grę i pierwszy piłkę do swego przeciwnika z drugiej partyi rzuca.

Service (czytaj: serwis) »serwowanie.«

Service lines (czytaj: serwis lajns) — linie, przy których podczas serwowania stoi odbijający (patrz na fig. 1. linie PR, ST).

j *Set* (czytaj: set) »partya,« na zyskanie której trzeba zrobić 6 game'ów, zanim prze-

ciwnik ma pięć, albo zrobić dwa bezpośrednio po »zysku gier« następujące game'y.

Side lines (czytaj: said lajns) — linie, oznaczające długość większego prostokąta (patrz na fig. 1. linie AB, CD).

Single court (czytaj: singl kort) — pole do gry we dwójkę (patrz na fig. 1. pole IKML).

Single handed game (czytaj: singl hénded gem) — gra we dwójkę.

Six (czytaj: syks) = 6.

Six handed game (czytaj: syks hénded gem— gra w szóstkę t. j. dwie partye po trzech.

Smash (czytaj: smesz) — bardzo silna odbitka z powietrza tuż przy samej siatce.

Striker (czytaj: strajker) — »odbijający« t. j. ten, do którego jego przeciwnik serwuje.

Thirty (czytaj: serti) = 30 punktów.

Thirty all (czytaj: serti ol) — kiedy każda partya ma po 30 punktów.

Three (czytaj: sri) = 3.

Three handed game (czytaj: sri hénded gem) — gra we trójkę.

Two (czytaj: tu) = 2.

Volley (czytaj: wolle) — odbitka »z powietrza.«

II. Literatura Lawn-Tennisa.

„*Lawn-Tennis*“ par Let (wyd. »Petite Bibliothèque Athlétique«).

„*Handbuch des Lawn-Tennis-Spieles*“ von Frh. von Fichard (III. wyd.)

„*Lawn-Tennis-Handbuch*“ von Baron Meyern-Hohenberg.

„*Lawn-Tennis*“ von Felix Schmal.

„*Lawn-Tennis*“ von Ph. Heineken.

„*Technik und Taktik*“ von Dr. Robert Hessen.

III. Ceny niektórych przyborów do tennissa.

Siatki środkowe (długość 13 m., wysokość 1 m. 10 cm.) napuszczane masą smołową, u góry obszyte taśmą płócienną od 10 kor. do 36 kor.

Drut galwanizowany do naprężania siatek 6 kor.

Słupy do przymocowywania siatek, para od 3 kor. do 90 kor.

Rakiety tennisowe angielskie, firmy Slazenger od 7 kor. wyżej.

Rakiety tennisowe angielskie, firmy Davis od 7 kor. wyżej.

Rakiety tennisowe angielskie, firmy G. Bussey od 7 kor. wyżej.

Rakiety tennisowe amerykańskie od 11 kor. wyżej.

Rakiety tennisowe francuskie, firmy Williams & Co około 30 kor.

Futerały na rakiety, sztuka od 2 kor. do 5.

Futerały nieprzemakalne, sztuka 2 kor. 50 hal.

Prasy do rakiet, sztuka od 2 kor.

Piłki do gry angielskie, nieobciągane, tuzin 9 kor.

Piłki do gry angielskie, obciągane filcem, tuzin od 13 kor.

Taśmy gumowe do rakiet, sztuka 1 kor. 80 hal.

Koszyki na piłki, sztuka od 5 do 7 kor.

Siatki do łapania piłek, sztuka od 1 do 3 kor.

Zegary tennisowe, sztuka 11 kor.

Lakier do konserwowania strun 1 kor. 50 hal.

TREŚĆ: